

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Triumvirat

Jeu de tactique pour deux ou trois joueurs à partir de 10 ans

Copyright Hajo Bücken, Bremen, janvier 1992

Un jeu Holzinsel

## Préparation

Chaque couleur est disposée dans un coin distinct du tablier. La plus grosse boule est placée au coin, les deux boules moyennes sont placées devant et les trois plus petites sur la rangée de trois trous au troisième rang.

Chaque joueur choisit une couleur. Lorsqu'il n'y a que deux joueurs, les boules de la troisième couleur sont installées mais ne sont pas actives, ce qui réduit la place disponible.

## But de jeu

Le jeu est fini dès qu'il ne reste qu'une seule boule d'une couleur en jeu. Le vainqueur est alors le joueur qui possède la plus grande valeur encore en jeu. En cas d'égalité, la taille des boules départage les ex æquo.

## Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle, en sens horaire.

Un coup consiste à déplacer une boule vers une case voisine libre.

Il est également possible de sauter une autre boule voisine, propre ou adverse, si la case située derrière cette boule est libre. Les sauts multiples sont possibles. Les petites boules ne peuvent sauter que les autres petites boules, les moyennes peuvent sauter les boules petites et moyennes, et les grandes boules peuvent sauter toutes les boules.

Quand une boule de son propre camp est sautée, rien ne se passe. Mais quand on saute par-dessus une boule adverse, celle-ci est capturée et retirée du jeu.

## Cases de coin

Les cases de coin, occupée au départ par les grosses boules, ne peuvent plus être occupées quand elles ont été libérées, sauf comme point d'arrivée d'un saut ; elles doivent, dans ce cas, être libérées dès le prochain tour du joueur.

## Contrainte

Aucun coup n'est obligatoire, mais le joueur donc c'est le tour doit déplacer une de ses boules, par translation ou saut.